

KOMODO GAYA *POP ART* PADA BUSANA KASUAL



PENCiptaan

Oswaldo Jimkelly Lameng

NIM 1411822022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

KOMODO GAYA *POP ART* PADA BUSANA KASUAL



PENCIPTAAN

Oleh:

Oswaldo Jimkelly Lameng

NIM 1411822022

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

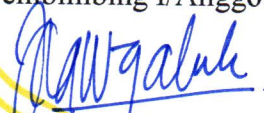
Kriya Seni

2019

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul :

KOMODO GAYA POP ART PADA BUSANA KASUAL diajukan oleh Osvaldo Jimkelly Lameng, NIM 1411822022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP 19770418 200501 2 001

Pembimbing II/Anggota



Retno Purwandari, S.S., M.A.

NIP 19810307 200501 2 001

Cognate/Anggota

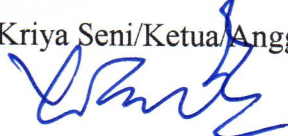


Dra. Djandjang Purwo Sedjati, M.Hum.

NIP 19600218 198601 2 001

Ketua Jurusan/Program Studi

S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota



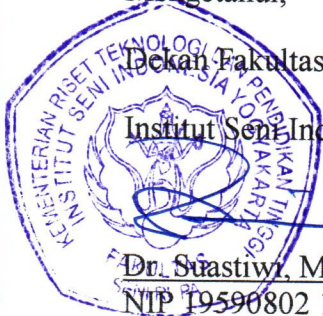
Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan kepada Oma tercinta, (Almh) Maria Nursari Segut Lameng, yang telah membesarkan saya dari kecil dengan segala kasih sayang dan pedoman hidup, kedua orangtua saya yang telah menghadirkan saya sebagai salah satu warna indah di dunia ini; kak Encys dan kak Atan juga adik saya Dio yang senantiasa mendukung dan memberi semangat; seluruh keluarga besar Lameng dan Ariyono yang telah mendoakan untuk keberhasilan saya dan sahabat-sahabat saya khususnya Meky, Resti dan Awang yang selalu menemani dan membantu saya dalam perjalanan kuliah saya di Kriya ISI Yogyakarta, dan keluarga angkat saya di Magelang yakni tante Rienarti dan bang Gading Kamandanu, serta semua pihak yang telah membantu saya dalam kehidupan saya selama di Jogja hingga terselesaikannya proses pembuatan Tugas Akhir ini.

***“Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba.
Jangan biarkan penyesalan datang karena kamu selangkah
lagi untuk menang” (R.A. Kartini).***

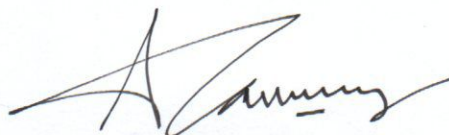


PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Januari 2018

Penulis



Osvaldo Jimkelly Lameng




KATA PENGANTAR

Pertama-tama, diucapkan puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa mencurahkan berkat-Nya yang berlimpah melalui rejeki dan pengetahuan serta umur yang panjang untuk berkesempatan mengenyam pendidikan sarjana di Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Komodo Gaya *Pop Art* pada Busana Kasual”, banyak jasa dari berbagai pihak yang telah diterima oleh penulis, terutama jasa para dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dan mengarahkan penulis terhadap semua masalah yang dihadapi.

Dalam kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- 
1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
 2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 3. Dr. Yulriawan Dafri, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
 4. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., selaku Dosen Wali;
 5. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I;
 6. Retno Purwandari, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing II;
 7. Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn.
 8. Kedua Orangtua, Jimmy Yakobus Lameng, SH dan (almh) drh. Clida Bandari Jo'atty
 9. Keluargaku, Kak Vrencys Lameng, Paulus Lameng, Dio Lameng dan Tante Rosalina da Silva
 10. Teman – teman mahasiswa ISI Yogyakarta, khususnya jurusan Kriya Seni angkatan 2014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	
1. Tujuan	3
2. Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	
1. Metode Pendekatan	4
2. Metode Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	7
1. Komodo	7
2. <i>Pop Art</i>	9
3. Busana Kasual	11
B. Landasan Teori	13
1. Zoologi	13
2. Estetika	13
3. Ergonomi	14

BAB III. PROSES PENCIPTAAN

A. Data Acuan	15
B. Analisis	19
C. Rancangan Karya	20
1. Sketsa Alternatif	21
2. Desain Terpilih	27
D. Proses Pewujudan	45
1. Bahan dan Alat	45
2. Teknik Pengerjaan	52
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	60
1. Kalkulasi Biaya Karya I	60
2. Kalkulasi Biaya Karya II	61
3. Kalkulasi Biaya Karya III	62
4. Kalkulasi Biaya Karya IV	63
5. Kalkulasi Biaya Karya V	64
6. Kalkulasi Biaya Karya VI	65
7. Kalkulasi Biaya Karya VII	66
8. Kalkulasi Biaya Karya VIII	67

BAB IV. TINJAUAN KARYA

A. Tinjauan Umum	68
B. Tinjauan Khusus	69

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA	88
----------------------	----

LAMPIRAN	90
----------------	----

A. Foto Poster Pameran	91
B. Foto Situasi Pameran	93
C. Katalogus	94
D. Biodata (CV)	95
E. <i>Compact Disk</i> (CD)	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi Ilmiah Komodo	8
Tabel 2. Bahan Utama	45
Tabel 3. Bahan Pendukung	46
Tabel 4. Alat	48
Tabel 5. Waspada	60
Tabel 6. Bertarung	61
Tabel 7. Berenang	62
Tabel 8. Memanjat	63
Tabel 9. Berjemur	64
Tabel 10. Menyendiri	65
Tabel 11. Berpandangan	66
Tabel 12. Kelaparan	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komodo Dewasa	8
Gambar 2. <i>Pop art</i> Karya Roy Lichtenstein	10
Gambar 3. Beberapa Contoh Busana Kasual	12
Gambar 4. Komodo	15
Gambar 5. Komodo (2)	16
Gambar 6. Tenun motif Komodo	16
Gambar 7. <i>In The Car</i> (1963) karya Roy Lichtenstein	17
Gambar 8. <i>Sunrise</i> (1965) karya Roy Lichtenstein	17
Gambar 9. <i>The Red Horseman</i> (1974) karya Roy Lichtenstein	18
Gambar 10. Busana Kasual koleksi dari IJIN	18
Gambar 11. Busana Kasual koleksi Alexander Wang	19
Gambar 12. Sketsa Alternatif I	21
Gambar 13. Sketsa Alternatif II	21
Gambar 14. Sketsa Alternatif III	22
Gambar 15. Sketsa Alternatif IV	22
Gambar 16. Sketsa Alternatif V	23
Gambar 17. Sketsa Alternatif VI	23
Gambar 18. Sketsa Alternatif VII	24
Gambar 19. Sketsa Alternatif VIII	24
Gambar 20. Sketsa Alternatif IX	25
Gambar 21. Sketsa Alternatif X	25
Gambar 22. Sketsa Alternatif XI	26
Gambar 23. Sketsa Alternatif XII	26
Gambar 24. Desain Busana I	28
Gambar 25. Pola Busana I	29
Gambar 26. Desain Busana II	30
Gambar 27. Pola Busana II	31
Gambar 28. Desain Busana III	32
Gambar 29. Pola Busana III	33
Gambar 30. Desain Busana IV	34

Gambar 31. Pola Busana IV	35
Gambar 32. Desain Busana V	36
Gambar 33. Pola Busana V	37
Gambar 34. Desain Busana VI	38
Gambar 35. Pola Busana VI	39
Gambar 36. Desain Busana VII	40
Gambar 37. Pola Busana VII (1)	41
Gambar 38. Pola Busana VII (2)	42
Gambar 39. Desain Busana VIII	43
Gambar 40. Pola Busana VIII	44
Gambar 41. Pembuatan pola busana	54
Gambar 42. Pemotongan kain sesuai pola busana	55
Gambar 43. Proses pembatikan	56
Gambar 44. Pembordiran motif pada kain	57
Gambar 45. Penjahitan busana	58
Gambar 46. Penyulaman dengan teknik tusuk hias	59
Gambar 47. Karya I (Tampak depan)	70
Gambar 48. Karya I (Tampak samping dan belakang)	71
Gambar 49. Karya II (Tampak depan)	72
Gambar 50. Karya II (Tampak samping dan belakang)	73
Gambar 51. Karya III (Tampak depan)	74
Gambar 52. Karya III (Tampak samping dan belakang)	75
Gambar 53. Karya IV (Tampak depan)	76
Gambar 54. Karya IV (Tampak samping dan belakang)	77
Gambar 55. Karya V (Tampak depan)	78
Gambar 56. Karya V (Tampak samping dan belakang)	79
Gambar 57. Karya VI (Tampak depan)	80
Gambar 58. Karya VI (Tampak samping dan belakang)	81
Gambar 59. Karya VII (Tampak depan)	82
Gambar 60. Karya VII (Tampak samping dan belakang)	83
Gambar 61. Karya VIII (Tampak depan)	84
Gambar 62. Karya VIII (Tampak samping dan belakang)	85

DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Poster Pameran	91
B. Foto Situasi Pameran	93
C. Katalogus	94
D. Biodata (CV)	95
E. <i>Compact Disk</i> (CD)	97



ABSTRAK

Komodo adalah salah satu hewan endemik Indonesia karena populasinya hanya terdapat di satu wilayah saja di muka bumi ini, yakni di kawasan Taman Nasional Komodo, Kabupaten Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur. Usaha pelestarian komodo telah dilakukan oleh berbagai pihak sejak dahulu. Komodo akan divisualisasikan dalam bentuk gaya *Pop art*, sehingga memiliki nilai estetika yang lebih daripada bentuk aslinya dengan menggunakan beberapa teknik dalam kriya tekstil yakni batik, bordir, jahit dan sulam tangan. Penciptaan karya tugas akhir ini bertujuan untuk mengemukakan konsep visual, proses dan hasil penciptaannya.

Serangkaian metode pendekatan yang digunakan, di antaranya melalui pendekatan zoologi, estetis dan ergonomis. Metode penciptaan yang digunakan berupa tiga tahap enam langkah yakni eksplorasi sumber ide dan data yang mendukung penciptaan, perancangan karya berupa sketsa dan desain, dan perwujudan karya serta melakukan evaluasi akhir. Proses penciptaan karya ini dimulai dengan pencarian data acuan dan analisisnya. Dari analisa data acuan tersebut maka dilakukan perancangan sketsa alternatif guna memperoleh desain karya untuk diwujudkan. Perwujudan menggunakan beberapa teknik dalam kriya tekstil diantaranya teknik batik tulis, teknik bordir, teknik jahit dan teknik sulam. Tahapan pengerjaan karya ini dimulai dengan melakukan mordanting kain, pembuatan pola busana, pemotongan kain sesuai pola busana, lalu pola busana tersebut melalui proses pembatikan dan pewarnaan. Selanjutnya pola kain yang telah dibatik kemudian dibordir lalu dijahit menjadi busana. Finishing busana menggunakan salah satu teknik dalam penyulaman yakni tusuk hias.

Hasil karya yang diciptakan berupa delapan busana kasual dengan ornamen dari Komodo yang digubah ke dalam gaya *Pop art*. Karya busana ini merupakan karya fungsional yang dapat digunakan dalam kegiatan yang bersifat informal. Diharapkan karya ini dapat memberikan inspirasi bagi masyarakat luas, khususnya dalam ranah seni dan lembaga pendidikan, agar dapat menciptakan karya yang lebih inovatif di bidang seni khususnya dalam seni kriya tekstil.

Kata Kunci: Komodo, *Pop art*, Busana Kasual

ABSTRACT

Komodo is one of Indonesia's endemic animals because its population is only found in one region on Earth, namely Komodo National Park area in West Manggarai Regency, East Nusa Tenggara. The conservation efforts of Komodo have been carried out by various parties since a long time ago. Komodo will be visualized in the form of Pop art style, so that it has more aesthetic value than the original form by using several techniques in textile crafts namely batik, embroidery, sewing and hand-embroidery. The creation of this final project aims to bring out the visual concepts, processes and results of their creation.

A series of approach methods are used, including through a zoological, aesthetic and ergonomic approach. The creation methods used are in the form of three stages of six steps, namely the exploration of ideas and data sources that support the creation, design of works in the form of sketches and designs, and the embodiment of works and conducting final evaluations. The process of creating this work begins with the search for reference data and analysis. From the analysis of the reference data, an alternative sketch was designed to obtain the design of the work to be realized. The embodiment uses several techniques in textile craft including written batik techniques, embroidery techniques, sewing techniques and embroidery techniques. The stages of work are started by doing fabric mordanting, making fashion patterns, cutting cloth according to fashion patterns. The clothing pattern went through the process of batik and coloring. Then, the clothing pattern that has been batik is being embroidered and sewn into clothing. Finishing for clothing uses one of the techniques in hand embroidery, namely decorative stitches.

The result of the process are eight outfits of casual clothing with the ornaments from Komodo which composed into Pop art style. This fashion work is a functional work that can be used in informal activities. There is hoped that this work can provide inspiration for the wider community, especially in the realm of art and educational institutions, in order to create more innovative works in the arts, especially in textile craft.

Keywords: Komodo, Pop Art, Casual Clothing

11. Djarum Beasiswa Plus dan Beasiswa PPA yang turut membantu dana kuliahku
12. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
13. Perpustakaan Institut Pertanian Bogor, dan
14. Kepada semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Penulis sangat mengharapkan adanya masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi menyempurnakan laporan tugas akhir ini. Penulis juga mengharapkan laporan ini dapat berguna bagi semua, terutama mahasiswa dan dosen Kriya.

Yogyakarta, 4 Januari 2018



Osvaldo Jimkelly Lameng

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Komodo atau dengan nama latin *Varanus komodoensis* adalah spesies luar biasa yang telah berhasil bertahan hidup melampaui rentang waktu yang sangat panjang semenjak jutaan tahun silam. Komodo adalah salah satu hewan endemik Indonesia karena populasinya hanya terdapat di satu wilayah saja di muka bumi ini, yakni di kawasan Taman Nasional Komodo, Kabupaten Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur. Populasinya yang terbatas menyebabkan Komodo saat ini menjadi salah satu satwa langka yang dilindungi.

Usaha pelestarian komodo telah dilakukan oleh berbagai pihak sejak dahulu. Menurut Purba dalam skripsinya (2008:1), Komodo dilindungi berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Satwa Liar tahun 1931, dengan tercantumnya Komodo sebagai salah satu dari daftar satwa liar yang mutlak dilindungi. Perlindungan dan pelestarian habitatnya telah dilakukan oleh Pemerintah Indonesia pada tahun 1980 menetapkan berdirinya Taman Nasional Komodo (TN. Komodo). Perlindungan lainnya dilakukan oleh *United Nations Educational, Sciencitif and Cultural Organization* atau yang lebih dikenal *UNESCO* merupakan Organisasi PBB bidang Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan yang pada tahun 1986 menetapkan pulau Komodo sebagai Situs Warisan Dunia (Ramono, 2000:5). Penetapan ini menyebabkan bukan hanya Indonesia saja yang berkepentingan untuk melestarikan keberlangsungan hidup komodo, namun juga dunia. Beberapa dekade kemudian tepatnya tahun 2011, Organisasi *New7Wonders* mendaulat Taman Nasional Komodo sebagai *New7Wonders of Nature*, yakni salah satu dari tujuh keajaiban dunia yang terbentuk secara alami.

Pelestarian Komodo juga telah dilakukan terlebih dahulu oleh masyarakat lokal pulau Komodo dan sekitarnya melalui budayanya. Hal ini disebabkan oleh sebuah mitos yang berkembang di masyarakat setempat

bahwa Komodo atau yang mereka sebut dengan *Ora* merupakan saudara nenek moyangnya sendiri, sehingga mereka menganggap bahwa membunuh dan melukai Komodo merupakan perbuatan tabu atau terlarang. Kearifan lokal ini kemudian menjadi benteng pertahanan untuk tetap menjaga keberlangsungan hidup Komodo, sehingga sampai saat ini hewan tersebut dapat dikenal dan diperlihatkan kepada masyarakat dunia sebagai sebuah warisan yang tak ternilai harganya. Jika budaya dan kearifan lokal tersebut tidak ada, kemungkinan nasib Komodo tidak jauh layaknya hewan endemik Indonesia lainnya yang kini telah punah dan hanya dapat diketahui melalui buku – buku ilmu pengetahuan.

Penulis sebagai putra daerah Nusa Tenggara Timur tepatnya berasal dari pulau Flores dan merupakan warga negara Indonesia yang baik dan partisipatif, turut serta peduli dalam menjaga kelestarian satwa ini. Salah satu cara yang dilakukan adalah melalui penciptaan karya busana. Busana dalam perkembangannya kini di masyarakat modern telah mengalami perkembangan fungsi tidak hanya sebagai penutup dan pelindung tubuh tetapi juga sebagai pemberi makna atau kesan bagi pemakainya. Kesan tersebut juga mempunyai fungsi untuk mengomunikasikan suatu maksud tertentu baik hal itu disadari atau tidak oleh pemakainya. Hal ini telah dikemukakan oleh Riyanto (2003:102) bahwa busana merupakan alat penunjang bagi seseorang dalam melakukan komunikasi. Demikian juga disampaikan oleh Douglas dan Isherwood dalam Barnard (1996:44) bahwa manusia membutuhkan barang-barang untuk berkomunikasi dengan manusia lain dan untuk memahami apa yang terjadi di sekelilingnya. Memang ini ada kebutuhan, namun sebenarnya tunggal, yakni untuk berkomunikasi hanya saja dibentuk dalam sistem makna yang terstruktur. Busana kini juga dipandang sebagai suatu identitas diri dan juga ekspresi dari pemakainya. Terdapat beberapa jenis busana yang dikenal saat ini antara lain adibusana (*haute couture*), *artwear*, dan siap-pakai (*ready-to-wear*). Terdapat beberapa jenis busana siap-pakai (*ready-to-wear*) dan salah satunya adalah busana kasual.

Komodo akan divisualisasikan dalam bentuk gaya *Pop art*, sehingga memiliki nilai estetika yang lebih daripada bentuk aslinya. Gaya *Pop art*

dipilih karena memiliki komposisi warna dan garis yang menarik. Seorang desainer tidak hanya memindahkan suatu bentuk pada objek tetapi juga mengembangkannya sesuai dengan apa yang ingin disampaikan melalui karya tersebut. Bentuk dan tekstur Komodo yang divisualisasikan ke dalam gaya *Pop art*, akan menjadi suatu ornamen baru yang menghiasi dan menjadi suatu kesatuan pada busana kasual yang akan diciptakan. Pengaplikasian ornamen akan dilakukan dalam beberapa teknik kriya tekstil di antaranya batik, bordir sulam dan jahit. Bentuk tubuh Komodo juga akan memengaruhi desain busana kasualnya. Busana kasual dipilih karena akan mudah diterima oleh masyarakat awam dan dapat dipakai dalam kebutuhan sehari-hari, sehingga penciptaan busana ini dapat mengenalkan Komodo kepada masyarakat umum khususnya para wisatawan secara visual dan berkelanjutan.

Selama masa penulisan karya tulis ini, telah ditemukan beberapa karya baik karya seni maupun karya tulis yang pernah membahas dan memuat tentang Komodo atau *Pop art*, atau *Pop art* pada busana kasual. Namun belum ditemukan karya seni dan karya tulis yang membahas dan memuat mengenai visualisasi Komodo ke dalam gaya *Pop art* pada busana kasual.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep visual Komodo gaya *Pop art* pada busana kasual?
2. Bagaimana proses penciptaan busana kasual dengan konsep visual Komodo gaya *Pop art*?
3. Bagaimana hasil penciptaan busana kasual dengan konsep visual Komodo gaya *Pop art*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menjelaskan konsep visual Komodo gaya *Pop art* pada busana kasual.
- b. Menjelaskan proses penciptaan busana kasual dengan konsep visual Komodo gaya *Pop art*
- c. Mendeskripsikan hasil penciptaan busana kasual dengan konsep visual Komodo gaya *Pop art*.

2. Manfaat

- a. Bagi Penulis;
 - 1) Mengasah kemampuan dalam menciptakan busana kasual
 - 2) Menambah pengalaman berkesenian dalam wujud karya busana
 - 3) Menambah koleksi karya busana dalam portofolio
- b. Bagi Pendidikan;
 - 1) Memberikan wawasan baru tentang busana kasual dengan ide komodo gaya *Pop art*
 - 2) Menjadi salah satu sumber pengetahuan dalam pengolahan ide pada penciptaan busana kasual
 - 3) Menambah referensi karya tulis dalam bidang seni rupa
- c. Bagi Masyarakat;
 - 1) Mengenal Komodo melalui busana kasual
 - 2) Mengangkat pariwisata Taman Nasional Komodo yang merupakan salah satu dari 7 Keajaiban Dunia
 - 3) Menginspirasi untuk melestarikan Komodo.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Zoologi

Menurut Al-Maqassary (2013), Zoologi adalah sebuah cabang ilmu Biologi yang di dalamnya mempelajari fungsi, struktur, evolusi dan perilaku dari hewan. Pengetahuan mengenai ilmu ini memang sangat penting untuk mengkaji hewan lebih dalam. Kajian yang diperoleh sendiri nantinya dimanfaatkan dalam berbagai kebutuhan termasuk dalam kesenirupaan. Lebih lanjut lagi dijelaskan Zoologi mempunyai banyak cabang ilmu yang mengkaji aneka ragam hewan dan cabang ilmu yang berkaitan dengan hewan reptil adalah Herpetologi. Komodo sebagai salah satu spesies hewan reptil yang termasuk langka perlu dikaji melalui pendekatan ini guna memaksimalkan pengetahuan penulis dalam mempelajari tentang hewan ini.

b. Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Rasa indah yang terjadi pada kita muncul karena peran serta panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam, hingga rangsangan itu diolah menjadi kesan (Djelantik, 1999:5).

Memahami estetika sebenarnya menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur rupa yaitu unsur desain yang terdiri dari garis, unsur *shape* (bangun), unsur tekstur, unsur warna, intensitas, ruang dan waktu (Kartika dan Perwira, 2004:100).

Karya busana kasual ini menggunakan beberapa unsur desain yakni unsur *shape* (bangun) dan tekstur yang terdapat pada komodo dan unsur garis dan warna pada gaya *Pop art* yang kemudian dibentuk sebagai ornamen dan busana.

c. Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa Latin, yaitu *ergon* yang berarti kerja, dan *nomos* yang berarti hukum alam. Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya untuk saling berinteraksi satu sama lain. Ergonomi adalah analisis *human factor* yang berkaitan dengan anatomi, psikologi, dan fisiologi bertujuan untuk menciptakan kenyamanan sebuah sarana (Marizar, 2005:106). Pendekatan ini dipakai guna merancang konstruksi busana kasual yang akan diciptakan agar nyaman dipakai.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan ini dilakukan berdasarkan teori Gustami (2007:329) tentang tiga tahap enam langkah dalam menciptakan karya seni kriya, dimulai dari tahap eksplorasi, perancangan, kemudian perwujudan.

a. **Eksplorasi**

Tahap Eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Berawal dari pengalaman empiris penulis, ditemukan Komodo dan gaya *Pop-art* sebagai tema penciptaan yang diangkat. Selanjutnya adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual melalui studi pustaka dan lapangan yang berkaitan dengan Komodo dan *Pop art* guna memperoleh konsep pemecahan masalah dalam percobaan penciptaan.

b. **Perancangan**

Tahap Perancangan terdiri atas kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain atau sketsa. Sketsa yang dibuat kemudian diseleksi lagi untuk membentuk suatu koleksi karya busana kasual yang setema. Desain terpilih kemudian akan dibuatkan gambar teknik konstruksinya agar dapat diwujudkan dalam bentuk tiga dimensional berupa busana kasual. Perancangan lainnya adalah membentuk jadwal kerja menciptakan karya agar dapat terwujud tepat waktu.

c. **Perwujudan**

Tahap Perwujudan merupakan langkah mewujudkan ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya seni kriya yang dalam penciptaan ini adalah seni kriya tekstil berupa busana kasual yang memiliki konten batik, sulam border dan jahit. Tahapan pembuatan karya pada penciptaan busana kasual dengan konsep visual Komodo dalam gaya *Pop art* sebagai ide penciptaannya antara lain perancangan motif, perancangan busana, penggambaran pola busana, pengaplikasian motif pada kain, dan proses jahit untuk menciptakan busana yang diinginkan serta *finishing* berupa tusuk hias. Terakhir, perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan.